

取扱説明書

NUS-NAFJ-JPN

使用上のご注意

メモリー拡張パックをお持ちの場合

このゲームはメモリー拡張パックを使用しませんが、メモリー拡張パックを本体に ままでも遊べますので、ターミネータパックに戻す必要はありません。 メモリー拡張パックをむやみに抜き差しすると、故障の原因となります。

NINTENDO 64 コントローラについて

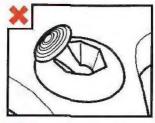
NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに覚意してください。

30スティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

※NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

※本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。



ニュートラルポジション

この時に、3Dスティックが傾いている場合(左上の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。

正しいニュートラルポジションの位置 (左下の図) に修正する場合、次の操作をしてください。

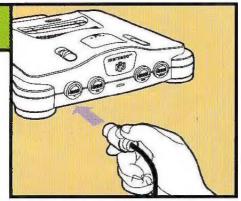
3Dスティックから指を放し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。(再設定機能)

※3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。 もし誤って入った場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」、またはお買い上げ店にご相談ください。

※3Dスティックの使用方法については、操作説明のページおよび付属の操作一覧 表をご覧ください。

コントローラコネクタへの接続

このゲームでは、コントローラを本体前面のコントローラコネクタ1に接続して使用します。それ以外のコネクタに接続しても操作することはできません。誤って接続した場合には、いったん本体の電源を切ってからコネクタ1に接続し直してください。



※このゲームは1人用です。複数のプレイヤーが同時に遊ぶことはできません。

コントローラの握りかた

このゲームでは、若の図のようなコントローラの握りかた (ライトポジション)をおすすめします。この握りかたならば、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができるので、主な操作が3Dスティックに集中しているこのゲームを快適にプレイすることが可能です。







i de asserblication de la company de la comp	
ぶ33-ぐ******	***************************************
「どうぶつの森」とは	<u> </u>
ゲームの始めかた	
も じ にゅうりょく	の操作 ************************************
フィールドでの操作	
	ワクがいっぱい !******* 9
も がめん そうさ	***************************************
ふく きか	
€5 ¢ €	
道具を持ってみよう	
てがみ おく	12
手紙を送ってみよう	1
郵便局について ****	*******
たぬきちのお店につ	WT 15
その他の建物につい	T
ハニワくんとセーブ	EDUT * * * * * * * * * * * * * * * 18
お手伝いしよう!	***************************************
よその村へおでかけ	しよう!*************** 20
こんな遊びかたはど	う?····································



「どうぶつの森」とは?

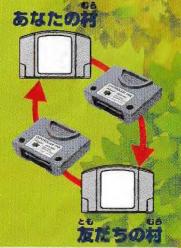
「どうぶつの森」は、プレイヤーであるあなたが、現実の世界とは違う架空の世界で気ままに 喜らすことができるゲームです。あなたはカセットの中だけにある1つの村に住んで、ご近所 の住人(動物たち)とお話をしたり、お手伝いをしたり、手紙を書いたり、好きなことができる のです。また、カセットの中には現実と同じように時間が存在しています。朝・昼・晩と時が流れ、晴れの日もあれば雨の日もあって、四季に応じて木々の色や背景も移り変わります。あなたがゲームをしていないときでも、村の誰かがあなたに手紙を書いていたり、いつの間にから引っ越してしまったりするかもしれませんよ。



※1つの村には4人までのキャラクター (=プレイヤー) が住むことができます。

友だちの村へ「おでかけ」しよう!

あなたのカセットの中の村と、友だちが持っている「どうぶつの森」のカセットの村とでは、土地の形も住んでいる動物もかなり違っているはずです。実は、1つ1つのカセットの中の村は、それぞれ別の村なのです。あなたのデータをコントローラパックに保存すれば、友だちの村に遊びに行くことができます。友だちの村では、会ったことのなかった動物たちと知り合えたり、めずらしいアイテムが手に入ったりもするでしょう。また、あなたの村の住人が友だちの村に引っ越していったり、その逆のケースだってあるはずです。たくさんの村へ遊びに行き、いろんな出来事を体験していきましょう(カセットのラベルには名前を書いておきましょう)。



※ある程度ゲームを進め てからでないと、おで かけはできません。

※おでかけのしかたについて、詳しくはP20をご覧ください。

「どうぶつの森」は、それぞれのプレイヤーがカセットの中の村で自由に行動することができるゲームです。この取扱説明書に書かれている以外にもさまざまな出来事が起こるはずですので、自分なりの楽しみかたをどんどん見つけていってください。

ゲームの始めかた

カセットをNINTENDO 64本体に正しくセットし、電源スイッチを入れてください(このとき3Dスティックには触らないでください)。タイトル画面が表示されます。 ボタンを押すとオープニングが始まります。

初めて遊ぶとき

現れた動物たちの話を聞きながら、3Dスティックと がボタンで選択肢を選んだり、文字を入力してください(文字入力についてはP7をご覧ください)。ここで、現在の時間やプレイヤーであるあなたの名前と性別、村の名前が決まります。最後にあなたが汽車を降りると、自由に操作できるようになります。

また、オープニングが始まって最初の選択肢で「そのまえに」を選ぶと、音の設定をすることができます。





続きを遊ぶとき

再開後の最初の選択肢で「はーい!」を選んだ後、プレイするキャラクターを選んでください。 ここで「はじめて」を選ぶと、プレイヤーが操作できるキャラクターを追加できます。

1つのカセットにつき、最大4人まで住むことができます(ファイルが4つ持てます)。また、電がの選択肢で「そのまえに…」を選ぶと、いろいろな設定を変更することができます。

おとのせってい

使用するケーブルとテレビに合わせて「ステレオ」か「モノラル」を選んでください。「ヘッドホン」では、ヘッドホンを使うとき、より自然なサウンドが楽しめます。また、会話のときの動物たちの声もここで選ぶことができます。



おうちをとりこわす

プレイヤーが操作するキャラクターのデータを消去します。

むらをつくりなおす

カセットの中のデータ(村や住人たちなどすべて)を消去して、初期状態に戻します。

とけいをあわせる!

カセットの中の時間を変更します。

消去を決定してしまうと、そのデータは、 うと、そのデータは、 こ度と復元しませんので、消 まの操作は充分に注意して 行ってください。

文字を入力するときの操作

オープニングで名前を決めるときや手紙を書くときなど、画面に文字パレットが現れて文字入力画面になります。



スタートボタン も 以 にゅうりょく ぶ 文字入力を終わる

3Dスティック 文字を選ぶ

ストリガーボタン 文字の種類を変える



Rトリガーボタン 文字の変換

> Cボタンユニット いとう

カーソルの移動

 Aボタン 文字の決定

文字を入力してみよう!

ひらがな、カタカナの入力

まず3Dスティックで入力したい文字の50音での 頭文字を選び、 ボタンで決定します。するとその 行の文字に表示が変わるので、入力したい文字を選 んで がガタンを押してください。 3Dスティック を下に倒すと、表示している行を変更できます。

音引きなどの入力

音引き("ー" や "~")はや行、句読点("、" や "。")と "ん" はわ行の中にあります。文字 の種類を「きごう」にしても入力できます。



文字の種類を変更する

カタカナを入力するときは、文字を選ぶ前に スボタンを押して、文字の種類を「カタカナ」にしてください。記号やアルファベット、数字などの場合も同様です。



文字の修正

文章を入力した後で、一部を置したいときは、Cボタンユニットで直したい場所にカーソルを移動させてください。それから文字を再る入力すれば、文章の途中でも文字の追加や消去ができます。

文字を変換する

「か」を「が」にしたり、「つ」 を「っ」にするときなどは、 R ボタンを押します。

記号などの入力

記号、アルファベット、数字の場合は、3Dスティックで選んで (1) ボタンを押せば入力されます。「きごう」にある。 はスペースを空けたいとき (文末で (1) ボタンでも可)、 は次の行へないとき (文末で (1) ボタンでも可) に使います。

フィールドでの操作

※操作方法については、付属の操作一覧表も合わせてご覧ください。



3Dスティックを倒す量によって、髪くスピードが変わります。
そっと歩くときは、3Dスティックをちょっとだけ倒してください。



Zボタンを押しながら30スティックをいっぱいまで倒すと、能る ことができます。



A: いるいるボタン

住人たちと話をしたり、玄関を開けたり、看板などを見たり、自分の近くにあるものに対して 何かアクションを起こします。また、何かアイテムを持っているときに押すとそのアイテムが 使えます。

話す



家に入る!

玄関の前でA ボタンを 海神すと、ドアを開けて かなか いい 中に入ります。



アイテムを使う

スコップやつりざおな ど、手に持っているア イテムを使います。



を読む 看板を読む

あちこちに立っているが、 がいます。 からない からない からない からない からない からない 大切ない できます。



フィールドで何もせずに立ち止まっていると、

現在の時間が表示されます。

※ここで紹介するアクションは代表的なものです。 ※ここで紹介するアクションは代表的なものです。 その他いろいろなアクションが楽しめます。

木をゆする

* 木になっているくだも のを落とすことができ ます。



B):アイテムを誇う

首分の定元に落ちているアイテムを拾うことができます。持てる数がいっぱいのときは拾うのをあきらめるか、代わりに別のアイテムを置いてください。また、草を抜くこともできます。



R : マップを見る

学いる村の全体図を見ることができます。当日スティックを使ってカーソルを動かせば、その場所に建っている家や住人の名前が詳しくわかります。









村には住所があります

マップを見るとわかりますが、計には〇丁自〇番地という住所があります。フィールドを歩いているときに画面が切り替わることがありますが、それは違う住所の区域に入ったことを表します。



フィールドにはワクワクがいっぱい!

フィールドを歩いていると、毎日いろいろな発見があるでしょう。新しい動物と出会ったり、地面に変な印があったり、空になにか浮かんでいたり・・・。

ここでは、いくつかの例を紹介します。

| 地面が光ってる!?

中に何かあるのかも。掘った変し、何か埋めてみようかな?



▶堂に風船が…

作にはプレゼントが付いています。どうやって取るの?



だれか倒れてる

います。 浜でグッタリしている動物を 発見! 早く起こさなきゃ!



持ちもの画面の操作

ボタンで持ちもの画面を呼び出すと、そのときに持っている持ちものが確認できます。アイテムは最高15個(身につけているものは除く)、手紙は最高10通まで持てます。3DスティックかCボタンユニットでカーソルを動かし、使いたいアイテムや手紙に合わせて A ボタンを押すと、そこでできることがサブメニューに表示されます。もう一度 が ボタンを押すか B ボタンで元の画面に戻ります。

そのときの姿

持っているアイテム

だいひょうてき 代表的なアイコン



家真



洋服



びんせん



じゅうたん

住んでいる村と名前 持っている金額



持っている手紙

ピンクの手紙はもらったもの、青の手紙は自分が書いたものです。



まだ読んでない



読んだことがある



プレゼント付き

カーソル

アイテムや手紙のある場所で止めると、その情報が表示されます。

がが、ちゅう

ここでのボタンを押すと、捕った魚や虫が確認できる一覧表に切り替わります。 ト ボタンでも切り替えられます。

サブメニューについて

サブメニューでは、アイテムを使ったり移動させることができます。サブメニューの項目はアイテムやそのときいる場所などによって変だいのますが、ここでは代表的なものを説明します。

的形状

そのアイテムをつかんで、持ちもの画面の中で移動させます。これで、アイテムを整理したり入れ替えたりできます。また、アイテムを手に持ったり、手紙にプレゼントを入れるときなどにも使います。

※ Z ボタンを押すと、サブメニューを出さずにつかめます。

じめんにおく

そのアイテムを定元に置きます。置いたアイテムはすっとそこに残りますが、時々なくなってしまうこともあります。落とし物として交番に届けられることもあるようです。

すてる

手紙を消去できます。実 行してしまうと、その手 紙は消えてしまいますの で注意してください。





服を着替えよう!

持ちもの画面では、着ている服を質問えることもできます。「モチモノ」の中から意てみたい服を選び、つかんでください。それを3Dスティックで左上の自分かいるところまで持っていき、()ボタンを押せは完了です。着ている時からわりましたね?。その代わり、それまで無ていた脳は「モチモノ」の中に入ります。



服を選んで…



自分のところへ持っていくと…



当替え完了!

道具を持ってみよう!

通替えと同じ要請で、持ちもの画面でスコップやつりさおなどの道具を持つことができます。 道具を何も特にない状態に戻すと言は、持ちもの画面でカーソルを自分に合わせ、 シボタンで道具をつかみ、「モチモノ」の中に戻してくたさい

TOWT

中立を振ることができます。 流をユー反したり、アイテム を埋めることもできます。



DOME

『などで顔を行ることかできます。 おった節は 一覧をします。



お見言なれるとこもあります

■ 20 (b)

フィールトの出を描すえる。 とかできます。 追すえると一 智書に登録されます。



子紙についてきたプレゼントは

サブメニューでブレゼン トを選び、「モチモノ」に 加えてから開けてくださ い



アイテムとしてお金をもらったら

「モチモノ」からお金をつかん で「オカネ」のところまで持って いき、 ○ のボタンを押すと加算 させることができます。



家の中での操作

基本的な操作はフィールトと同じですが、自分の家の中で しかできないアクションもあります。

副馬を置くとき

自分の家には、ゲームの中で手に入る家具を置くことができます。まず。ボタンを押して持ちもの画面を呼び出し、置きたい家具を選んで、「ヘヤにおく」を選んでください。その家具を飾ることができます。ただし、家の中に家具を置くスペースか充分にないときなとは置けません。置いてある家具の前で「ボタンを押すと家具を片付けることができるので、部屋を整理してから模様替えするのもいいでしょう。家具の中には、「ボタンを押したり3Dスティックを倒したりすることで使えるものもあります(テレビを見たり、タンスを開けたり…)。







組点を迎えるとき

部屋の中では、Cボタンユニットを使って視点(カメラ)の操作ができます。

変見を修算させるとき

家の中に置かれた家具は、ボタンを押しなから3Dスティックを倒すことで、動かしたり回転させたりできます。ただし、動かしたい方向に空きスペースがないとてきません。



家具を手前からつかんでいるときは…

かり 家真を押す

一十一一一 家具を回す





ファミコンて遷ほう!

ファミコンを手に入れると、部屋の中に 節った後、その前で (1) ボタンを押すと ゲームを遊ぶことができます。 遊ぶのを やめるときは、(1) R ボタンを押しな がら Z ボタンを押してください。また、 ラジカセなどの音が出る家具は、別に 「ミュージック」を入れることで曲を流す ことができます。

手紙を送ってみよう!

「モチモノ」の中にびんせんがあれば、村の住人たちなどに手紙を書くことができます。

ひんせんを選んで、あて名を決める

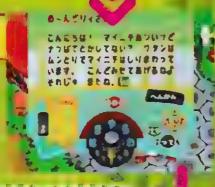
持ちもの画面で、「モチモノ」の中からびんせんを選び、「てがみをかく」を選んでください。びんせんが画面に表示されたら、だれに送るのかを決めます。





手紙を書く

次に、送る相手へのメッセージを書いてください(文字入力については、P7をご覧ください)。書き終わると持ちもの画面に戻り、びんせんのアイコンは青い手紙のアイコンになって「テガミ」の場所に移動します。



フレゼントを同封する

手紙にアイテムなどを同封したいときは、「モチモノ」で同封したいアイテムをつかみ、手紙の場所まで運んで (**) ボタンを押してください。アイコンが変わり、そのアイテムが手紙に入ります。



車輌を開き回す

一度書いた手紙を書き直すこともできます。 あて名を変えるときは、カーソルをあて名に 合わせて *** ボタンを押してください。





最後に郵便局へ行き、手紙を預ければ終了です。手紙を受け取った動物が、返事をくれることもありますよ!



郵便局について

郵便属では、手紙を出したり整理したり、自分の家の代金を支払うことができます。 窓口に行って話しかけると表示されるメニューから、項目を選んでください。

事態を出したい

持ちもの画面の「テガミ」の中から出したい手紙を選ぶと、手紙を渡す ことができます。窓口の後ろにある棚がいっぱいになると、それ以上続 けて手紙は出せません。少し時間を置いてから、もう一度出しにきてく ださい。なお、今いる村以外の住人に手紙を出すことはできません。

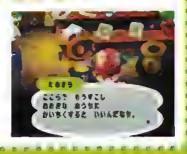


直り込み したい

家の代金を支払うことができます。3Dスティックで振り込む額を決めて「おわる」を選べは完了です。

自分の家を大きくしよう!

最初は小さな家ですが、家の代金を返していくうちに改築することも可能になります。家が大きくなれば、たくさんの家具が置けるようになります。





皇高を保存したい

もらった手紙は、コントローラハックに最大160通まで保存できます(103ペーシのできか必要)。コントローラバックについては、P20も合わせてご覧ください。



ここにカーソルを合わせて (M) ボタンを押すと、 このページにタイトルを付けることができます。

ここで (M) ボタンを押すとページが切り替わります。 全部で8ページあり R ボタンでも切り替えられます。

アイテムを移動させる場合と同じように、 手紙をつかんで移動させてください。

コントローラバックに移した手紙などは、カセット側には残りません コントローラバックからカセットに移した場合にも同しことかいえます

たぬきちのお店について

たぬきちさんのお店では、買いものの他にもいろいろなこと ができます。買いもの以外の用事がある場合は、たぬきちさ んに話しかけてください。

■いもののしかた

質いたいアイテムの前まで進んで (A) ボタンを押してく ださい。たぬきちさんが、アイテムの説明と値段を教えて

くれます (服や壁紙などは、実際 に柄を見せてくれます)。買うと きは「かっちゃう!」、買わないと きは「やめとく」を選んでくださ



今日のカブ値は?

持っているカブを売るときの値段を聞きます。カブの値段 は毎日上がったり下がったりするので、売りたいときはま ず、その首の値段をチェックしてみましょう。

売りたいものがある

自分が持っているアイテムを 売って、お金を稼ぐことができ ます。売ったアイテムは返して もらえませんので注意しましょ



お店の品ぞろえ

たぬきちさんのお店は、日 によって留ぞろえが変わり ます。その首に欲しいアイ テムがなくても、淡のůに 行けば素敵なアイテムが入 荷しているかもしれません よ。

カタログ見せて

自分が入手したことのある、ある種のアイテム類が一覧 できます。その中から欲しいものを選んで注文してくだ さい。右側のアイコンを選ぶと、アイテムの種類が変えら れます。

アイコン



その他の建物について

すべての村に必ずある建物や施設を紹介します。

五日

その村で見つかった落としものを預かっています。交番が保存できる落としものの数は、最高で20個までです。それ以上落としものがたまると、古い物から順に消えてしまいます。また、おまわりさんから行事予定などの情報を得ることもできます。



おでかけした前では…

別のカセットの中にある村へおでかけしたとき、そこの交番へ行くと、その村にいる間だけ使える地図がもらえます。おでかけしたときには、まず最初に交番へ行くことをおすすめします。



声やしろ

村の住人のおつかいで品物を預かったのに、持ち主が引っ越したりして渡せなくなってしまったアイテムを「ゴメンする」で納めることができます。また、村の環境についてアドハイスを聞くことができます。



引っ置し先がわかれば…

友だちのカセットの村など、アイテムの持ち主の居場所がわかる場合には、その村までおでかけすればアイテムを渡すことができます。



JERTH

アイテムや家具などの中でいらなくなったものを回収してくれる場所です。決まった曜日の決まった時間に取りに来ますので、それまでにこの中へアイテムを置いてください。

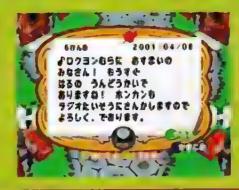


だれでも書き込むことができる掲示板で、自分の家の近くにあります。書き込める件数は最 高15件までで、それ以上書き込むと古いものから順番に消されてしまいます。

また、一度書いたものは消せません。村で行われるイベント情報なども書き込まれますか ら、こまめにチェックしてみましょう。

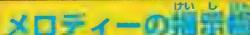


- 最新のページへ
- 最初のページへ

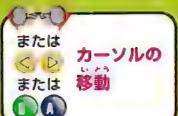






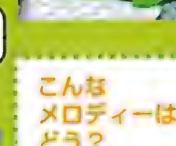


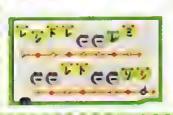
村の時報などに使われるメロディーを変えることができます。ゲームに戻 るときは、こがタンを押してください。「けってい」で変えたメロディーを 決定、「なかったことにする」で元のメロディーに戻ります。

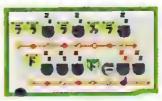






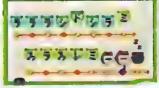






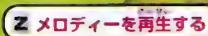


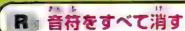






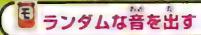














ハニワくんとセーブについて

メッセージを包含す

他のプレイヤーが訪れたときの留守番メッセージを変えることができます(文字入力については、P7をご覧ください)。



アイテムをおすける

「モチモノ」にあるアイテムをつかんでハニワくんへ持っていくと、そのアイテムをハニワくんに預けることができます(最大4個まで)。預けたアイテムは、他のブレイヤーが来たときに、見せ

たり売ったりできます。ハニワくんに預けたアイテムを選ん

で ① ボタンを押すと、そのアイテムをどう したいかが選へます。



他のプレイヤーに夕ダであけます。



3Dスティックなどで値段を決めて、他のプレイヤーに売ります

みせるたけ 🛮

アイテムを見せるだけにします。他のプレイヤーには渡しません。

きるくしたい

その日にプレイヤーが行った行動を、すべて記録します。

きろくしておわる 記録した後、タイトル画面に戻ります

きろくしてつつける 記録した後も、ゲームを続けます。



家の前にはポストもあって、 自分あての手紙はすべてこ こに届きます。手紙が来て いるとマークが点滅して教 えてくれます。



このゲームは、季節や時間、また特別な状况などによって、さまざまなイベントが起こるように作られています。そのため、一度に長い時間遊ぶよりも、日々の変化を楽しみなから、少しすつ遊ぶことをおすすめします。



お手伝いしよう!

村の住人たちは、よくアイテムの貸し借りをしています。しかし、貸したアイテムが返ってこないことなどが、ちょくちょく起きているようです

そこで、困っている人たちをお手伝いしてみましょう。お手伝いを無事に完了てきれば、住人たちからお礼として素敵なものかもらえるはすです。

ここでは、お手伝いの例を紹介します

お手伝いを描まれる

ます住人たちに話しかけて、困っていないか聞いてみましょう。右の画面ではフェザーさんが「ニコパンさんに貸した手帳をもらってきて欲しい」とお願いしています、お願いをOKして、ニコパンさんに会いに行きましょう



アイテムを開かる

ニコバンさんの家に行くと、家の前にニコハンさんがいました 手帳のことを聞いてみると、すぐに返してくれました さっそくフェザーさんのところへ戻ってみましょう



お手伝い表了、そしてごほうびが!

フェサーさんに話しかけて「おとどけものでーす!」を選ぶ と、自動的に持ちもの画面が開いてさっきのアイテムを度 すことができます。フェサーさんは、お手伝いをしたお礼と いって服をくれました! このような例以外にも、お手伝い にはいろいろなパターンかあります。





その他の無常れこと

アイテムを届けるお手伝いの他にも、たとえば家のまわりにお花を植えてほしいとか、特定のくだものが食べたいなど、住人たちはいろいろなことを頼んでくるでしょう。

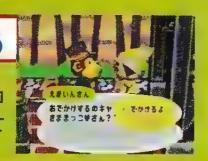
よその持へおでかけしよう!

ある程度ゲームを進めると、自分の村(カセット)でプレイしているキャラクターを、他の人が遊んでいる村(カセット)へ「おでかけ」させることができます。おでかけには、コントローラバックが必要です。電源を入れる前に、あらかじめコントローラにセットしておいてください。その際、コントローラバックの取扱説明書もよくお読みください。

自分のカセット での操作

駅員さんに話しかけよう

おでかけするときは駅へ行って駅買さんに話しかけてください。コントローラパックに18ページの空きがあれば、データを記録しておでかけすることができます。



コントローラパックの意思

コントローラパックに充分な空きがない場合(おでかけは18ページ、手紙の保存には

103ページ必要)は、その場でコントローラパックのデータを整理することができます。データファイル (ノート) の中から消してもいいものを消去して、必要なページ数の空きを作ってください。また、空きがあっても他のプレイヤーによるおでかけ中のデータが入っていると、新たなおでかけはできません (1つのコントロー



ラパックに保存できるおでかけデータは 1人分だけです)。

- ※ゲームを始める前に@ボタンを押しながら電源を入れても、この操作ができます。
- ※「DOUBUTSUNOMORI」のノートが2つあるとき、表示されている数値が18の 方が「おでかけ」、103の方が「手紙」のファイルになります。

おでかけ先の力セットでの操作

よその村におでかけ!

おでかけたでカセットで遊ぶ前に、データを記録したコントローラパックをセットしましょう。それから電源を入れれば、自動的におでかけしたキャラクターで遊ぶことができます。



コントローラパックでおでかけするときは、自分の村と行く先の村とで、時間の設定が合っているかどうかご確認ください。たとえば、相手の村が何ヶ月も先の時間設定をしていた場合、持っていたものが腐ってしまったり、後日送られてくるはずのものが届かなかったりする可能性があります。

他の付って、なにか違うの?

★住人が違う!

村そのものが違いますから、 当然住んでいる動物も違いま す。みんなにご挨拶してお友 だちになってはいかが?



★アイテムが違う!

たぬきちさんのお店やプレイヤーの家などで、それまで知らなかったアイテムが手に入るかもしれません。



★くだものが違う!

見たことのないくだものが取れるかもしれません。 首分の 行で、欲しがっている人はいませんでしたか?



◆その他の違いも探してみましょう。特によっては自分の特と似ているところもあるでしょう。

るでかけ売の力セットでの無作

おでかけを終わる

おでかけを終えて自分の村に帰るときは、駅に戻って駅員さんに話しかけてください。データをコントローラパックに記録することができます。



おてかけした後、その村から離れるときには必ず汽車に乗ってくたさい

汽車に乗らすにコンドローラバックを抜いて別の村に 行ってしまうと、セーフできなくなることかあります

自分のカセット での操作

自分の村に帰る

おでかけから帰ってきたキャラクターのデータが入ったコントローラバックをセットして電源を入れれば、自動的にそのキャラクターで遊ぶことができます(こうしないと、村に帰ったことになりません)。





NINTENDO.⁵⁴ コントローラ パック NUS-004



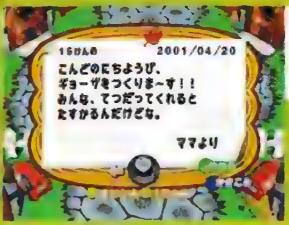
誰もプレイしていないカセットへはおでかけできません。その村で家を買ったキャラクターがハニワくんで1回以上セーブしていることが必要です。

こんな遊びかたはどう?

このケームでは、複数のプレイヤー間でさまざまな交流ができる仕組みをいろいろと用意しています。それらを使って、より一層楽しめる遊びかたを探してみましょう。ここでは、遊びかたの例を紹介します。

配飾の細示板

1つの村(カセット)には同時に4人のプレイヤーが住めますから、たとえばあなたがお父さん、お母さん、兄弟の4人家族だった場合、家族それぞれが別のキャラクターとなって住んでみるのはどうでしょう? 帰りが遅いお父さんに手紙を出したり、言いにくいことを伝えたり、普段とは少し違うコミュニケーションがとれるかもしれません。



掲示板に連絡 することを書 いたり…。

> が面と向かって は言いづらい 言葉でも…。



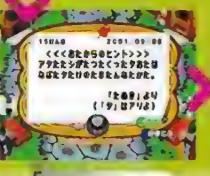
宣標し大会



村のどこかに素敵なアイテムを隠しておいて、他のプレイヤーに探してもらうイベントを計画するのはどうですか? 他のプレイヤーへは、手紙や掲示板で隠し場所のヒントを知らせて、村しゅうを探してもらうのです。家の裏など見えない場所にアイテムを置いたり、さらに詳しいヒントを書いた手紙を出すなど、アイデア次第ですごい冒険につなかるかも!?

スコップでア イテムを埋め ておいて…。

みんなにヒントを 知らせよう。

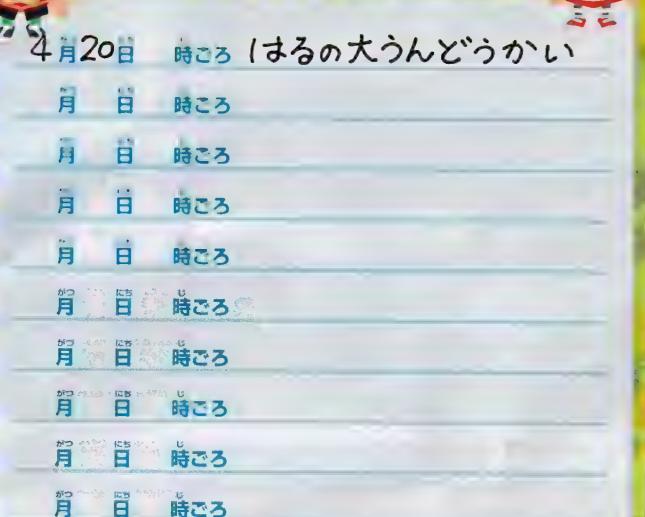




宝物が見つかった!

ゲームをブレイしていて、なにかイベントを

アームをプレイしていて、なにかイベントを 見つけたらここにメモしておきましょう



急な温度変化(屋外の寒い所から暖房の入った屋内に持ち込んだときなど)によりゲームカセット内で結露した場合、ゲームを始めようとしたときに「とけいがとまっている」のメッセージが出ることがあります。通常その場合は、しばらく時間をおくことにより元通り作動します。また、ゲーム再開の際にあらためて時刻を設定すれば、すぐに遊ぶことができます。ただし、いくら待っても時計が作動しない場合などはカセットに内蔵されているリチウム電池の消耗によって止まっている可能性がありますが、ゲームを始めようとするときに、その都度時刻設定を行えばゲームを続けることができます。なお、電池切れで時計が止まった場合につきましては、有償で電池交換させていただきます。

がつ月

月月

E 5

時ごろ

時ころ



本ソフトウェアでは、Fontworks International Limited のフォントを使用しています。 Fontworks の社名、フォントの名称は、Fontworks International Limited の商標または登録商標です。

とデオゲームのコピーは法律で禁じられています。

任天堂のゲーム・ソフトは著作権によって全世界で保護されています。

もしコピー説を入学されたならば、すべて廃棄処労してください。違反者は罰せられますので、ご注意ください。

で不明な点は取扱説明書に記載されている任天堂「お客様ご相談窓口」までご連絡ください。

WARNING |t

It is a serious crime to copy video games according to Copyright Law. Nintendo games are strictly protected by

copyright rights worldwide.

Please destroy any illegal copies that may come into your possession. Violators will be prosecuted.

If you have any question, please contact Nintendo Co., Ltd. (address and telephone number are as being appeared in the user's instruction manual).

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでで使用できません。



FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY, RENTAL IS PROHIBITED. SELLING SECONDHAND IS NOT ALLOWED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、商業目的の
使用や無断複製および賃貸は禁止されています。また当
社は、本品の中古販売を一切許可しておりません。

バックアップ機能に削するご注意

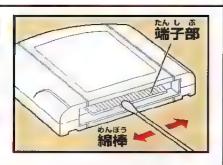
●このカセットには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。●品質には芳筌を期しておりますが、芳二望社の製造工の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の簀はご容赦ください。●むやみに電源スイッチをONにしたままカセットを抜き差しする、操作の誤り、端字部の八れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了家ください。

カセット端子(コネクタ)部のクリーニング方法

端子部をクリーニングする場合は、綿棒や市販のNINTENDO 64 用クリーニングキットを使用して、クリーニングをしてください。

漁端子部に無理な力を加えないでください。

*シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。



任天堂株式会社。お客様ご相談窓口

京都(本社)〒601-8501京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 TEL. (075)662-9611

東 京 サービスセンター 〒101-0041 東京都千代田区神田須田町1丁目22番地 TEL. (03)3254-1647

大阪サービスセンター 〒531-0074 大阪市北区本庄東1丁目13番9号 TEL. (06)6376-5970

名古屋 サービスセンター 〒451-0041 名古屋市西区幅下2丁目18番9号 TEL. (052)571-2506

岡 山 サービスセンター 〒700-0026 岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL. (086)252-2038

札 幌 サービスセンター 〒060-0009 札幌市中央区北9条西18丁目2番地 TEL.(011)612-6930

●離話受付時間 月~釜 午前9時~午後5時(土、日、祝日、会社特休日を除く)

●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いします。

Nintendo^{*}

Chaino E



操作一覧表

ばいなりますさまた。 詳しい操作やゲームの内容については、 とりあっかいせつめいします。 取扱説明書をお読みください。また、この操作一覧表はカセットと共に大切に 保管してください。

スタートボタン

持ちもの画面を呼び出す

アイテムを使ったり、着替えをすることができます。もう一度押すと元の画面に戻ります。

111

1 1

フィールド、家の中での操作

ロールガーボタン

マップを見る

その村で地図を手に入れないと使えません。

ロボタンユニット

視点移動

家の中のみで使うことができます。

Aボタン

いろいろボタン

自分の近くのものに対してさまざまな アクションを起こします。たとえば…

- ●アイテムを持って…… アイテムを使う

Zトリガーボデ

押しっぱなしで 3Dスティックを倒すと

走る

30スティック

移動

3Dスティックを倒す量によって 歩くスピードが変わります。 ベッドや椅子を使うときは家具の 方向に倒してください。

Bボタン

アイテムを拾う

定元のアイテムや、部屋の家具をしまいます。 (一覧画面などを)元の画面に戻します。

NY および NINTENDO⁶⁴ は任天堂の商標です。

文字入力画面の操作



も じ にゅうりょく しゅうりょう 文字入力の終了

Rトリガーボタ、

文字の変換

「す→ず」「つ→っ」などの変換をします。

Cボタンユニット

カーソルの移動

びぬしたり、 手紙のあて先を 変えるときに使います。

Aボタン

文字の決定

Bボタン

手前の文字を消す

Zトリガーボタン

30スティック

文字を選ぶ

「ひらがな」「カタカナ」のときは、入れたい文学の 50音での頭文字を選んでから文字を決定します。

とくしゅ 持ちもの画面の特殊な操作

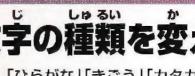
特定の場所で持ちもの画面を呼び 出したとき、ある種のアイテムを 選んだ場合にのみできる操作があ ります。たとえば…

魚を逃がす

かり みずべ さかな えら ごかな に 川などの水辺で魚を選ぶと、その魚を逃 がすことができます。

アイテムを埋める

掘った穴の前でアイテムを選ぶと、その アイテムを穴に埋めることができます。



「ひらがな」「きごう」「カタカナ」 「えいご」「すうじ」を切り替えます。



はる 二

3月~5月ごろはうららかな季節。 はな 花が咲きチョウが舞い、暖かな 日差しに喜んでいるよう。

ESMO

この村では一年を通じてさま その一部を季節別







八口ウィン

アメ、アメちゃんがほしいの! はやくアタイに ちょうだい、なのさ!



9月~11月ごろはたそがれの季節。 トンボたちが飛び交う中、木々は紅葉して冬支度を始めます。









この 64 (ロクヨン) マークは、 任天堂および任天堂よりライセンス 許諾を受けている NINTENDO 64 関連製品に表示されています。



〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1 TEL.(075)662-9611

NY および NINTENDO 64 は任天堂の商標です。

©2001 Nintendo All rights reserved.